

COBRA

Soft



MODE D'EMPLOI - A

I. 1^o Menu: Choix de la langue.

CHALLENGER vous permet de choisir la langue dans laquelle vous allez communiquer avec lui (français ou anglais). Par défaut, cette langue est le français. Pour charger la langue, frappez n'importe quelle touche, sauf return à l'affichage du premier menu. Quand votre choix est fait, frappez Return pour continuer.

II. 2^o Menu:

Ce menu vous permet de choisir:-

votre couleur	les noirs ou les blancs	(noirs)*
la profondeur de recherche	1 à 8	(1)
la profondeur de recherche en fin de partie	8 à 12	(8)
la stratégie	A ou B	(A)
le volume du son	0 à 15	(10)

changer le tableau de jeu oui ou non (non)

Pour faire votre choix, utilisez les touches \uparrow \downarrow \rightarrow et \leftarrow . Les touches \uparrow \downarrow permettent de changer de rubrique. La rubrique concernée est alors affichée en rouge et peut-être modifiée avec les touches \rightarrow et \leftarrow . Quand votre choix est fait, tapez Return pour continuer.

III. La partie

Quand c'est votre tour de jouer, la machine affiche un curseur clignotant à votre couleur. Vous pouvez le déplacer avec les touches \leftarrow et \rightarrow . Le curseur pointera alors sur le prochain coup légal. Quand votre choix est fait, validez par return. La machine "réfléchira" un instant, puis affichera un curseur clignotant de sa couleur pour vous indiquer où elle à joué. Quand vous avez pris connaissance de ce coup, tapez Return pour continuer.

IV. Changement du tableau de jeu.

Si vous avez affiché "0" à la rubrique "changement du tableau de jeu" dans le deuxième menu ou si vous avez tapé "C" quand un curseur clignotant est affiché, vous verrez apparaître un curseur violet en haut et à gauche du tableau. Ce curseur se déplace à l'aide des touches \uparrow \rightarrow \downarrow et \leftarrow . Pour modifier le contenu d'une case, amenez le curseur sur cette case et tapez "N" pour y mettre un pion noir, "B" pour un pion blanc et espace pour vider la case. Quand vous avez modifié les cases convenables, faites Return. La machine vous demande alors quelle est la prochaine couleur à jouer: Tapez "N" ou "B".

* valeur par défaut.

AM-STRAM-DAMES

JEU DE DAMES

MODE D'EMPLOI

Lancer le programme : Cassette Run " - Disquette Run "Disc". La présentation s'affiche. Taper une touche pour continuer, le menu s'affiche.

LE MENU : avec les flèches ↑ et ↓, on change de rubrique. Les flèches ← et → permettent de changer la valeur d'une rubrique. Faire "ENTER" quand le choix a été fait.

Le niveau correspond à la profondeur de recherche.

Les temps de réponses sont les suivants (approximativement) :

- No 1 Instantané
- No 2 1 seconde
- No 3 5 à 10 secondes
- No 4 30 secondes à 2 minutes
- No 5 10 à 20 minutes
- No 6 20 minutes à 1 heure
- No 7 Plus d'1 heure

La démonstration permet de faire jouer le programme contre lui-même.

La rubrique "Réponse rapide" permet de choisir si on veut ou non valider les coups de la machine. Si l'affichage rapide est inactif (N), la machine désigne son coup en mettant le fond de la case de départ et de la case d'arrivée en bleu. Il faut alors taper "ENTER" pour valider le coup. Si l'affichage rapide est actif, le coup est joué directement. Essayez une démonstration avec affichage rapide et au niveau 1, les pions se promènent à toute allure sur le damier.

La rubrique "Changement du damier" permet de choisir une position initiale pour étudier un coup particulier ou faire résoudre un problème.

Quand on a choisi de changer le damier, un carré gris apparaît en bas à droite de l'écran.

Taper la barre d'espace, un pion blanc apparaît ; encore une fois, et c'est un pion noir qui apparaît... La barre d'espace permet de sélectionner la pièce qu'on va mettre dans la case désignée par le curseur bleu. Les 4 flèches permettent de promener le curseur. Quand on arrive sur la case à changer et qu'on a sélectionné la pièce à y mettre, il faut taper "copy". Le curseur est automatiquement déplacé sur la case suivante.

Quand le changement est fini, on tape "ENTER". La machine demande : quelle couleur a le trait ? ; répondre B ou N.

LE JEU : il est possible avec les flèches ← et → de déplacer le curseur bleu sur les différents pions qu'on peut bouger (et uniquement sur ceux-ci). Quand le pion est choisi, faire "ENTER". La machine montre le premier coup possible avec le pion choisi. Les flèches ← et → permettent de voir les autres. On valide par "ENTER". Il est possible, si l'on n'a pas choisi le bon pion, de corriger en tapant "C". Les pions adverses pris sont marqués par un petit carré bleu.

Quand on a le trait, on peut changer le niveau en tapant un chiffre de 1 à 7. On peut revenir en arrière en tapant "CTRL-R" (limité à 20 coups) et on peut changer le damier en tapant "CTRL-C".

Taper "CTRL-X" ramène à la présentation (ceci n'est pas possible si le programme "réfléchit" car les interruptions sont interdites pour gagner de la vitesse et permettre d'utiliser les registres auxiliaires du Z-80).